NEWGEEK

magazine

www.newgeek.es #4

EBOY
MARKUS GMÜR
TUTORIAL

NASC
3 SQUARED
PIXELIANS
CUBESCAPE
PIXELPARTY
RUBIKUBISM
PIXELTEMPLE
POLYFONKEN
LOVEPIXEL
PAUL ROBERTSON
ROD HUNT
PIXEL POPULATION

cover ilustration: Nasc

PIXEL ART

indice

9 | eboy

hablamos con el estudio más popular del mundo pixelado we talk with the most popular studio from the pixel world

17 | tutorial

Rhys Davies nos muestra algunas técnicas para adentrarnos en el arte del pixel Rhys Davies show us some techniques to enter on the Pixel Art

27 | markus gmür

un emprendedor capaz de sacar todo el jugo a los pixels an entrepreneur who can get all the juice to the pixels

5 3 squared **6** pixelians **8** nasc **15** cubescape **16** pixel party **23** rhys davies **24** rubikubism **25** pixel temple **26** polyfonken **32** paul robertson **33** lovepixel **34** rod hunt **35** pixel population

edito

Si miras la realidad muy de cerca, podrás ver los píxels.

Pixel y Dixel

Seguramente, una de las principales características de la generación Geek es el píxel. Hemos crecido al mismo tiempo que lo ha hecho la tecnología, y hoy vemos con cierta nostalgia aquellas viejas imágenes cronstruidas píxel por píxel. Esta forma de ilustración se ha convertido más tarde en una auténtica técnica, por no decir un arte ya reconocido... el arte del píxel o Pixel Art. En este monográfico tratamos de adentrarnos en el mundo del Pixel Art mostrando a sus artistas más destacados, hablando con dos de sus máximos referentes, eBoy y Markus Gmür, y publicando un interesante tutorial donde Rhys Davies enseña algunas técnicas para adentrarse en este arte.
Por otra parte, y especialmente por los contenidos de este número ¡estrenamos esta vez formato multilingüe! Bienvenidos.

Surely, pixel is one of the main features of the Geek generation. We have grown at the same time as it has done technology, and today we see with some nostalgia those old images drawn pixel by pixel. This illustration way has become later in a real technical, if not an art already recognized... the Pixel Art. In this issue we try to enter the world of Pixel Art showing their most outstanding artists, talking with two of its highest regard, eBoy and Markus Gmür, and publishing an interesting tutorial where Rhys Davies teaches some techniques to enter this art.
On the other hand, and especially for the contents of this issue, we become multilingual! Welcome.

Alberto Cano

editor
Alberto Cano
www.albertocano.com

producción
Distridigital
www.distridigital.com

diseño y montaje
{dds} studio
www.dds.distridigital.com

ilustración de portada
Nasc
http://pixel.nascimpact.com

participan
eBoy
Marcus Gmür
Rhys Davies

colaboran
Jordi Mustieles
www.xenoid.com
Google Translate
www.translate.google.com

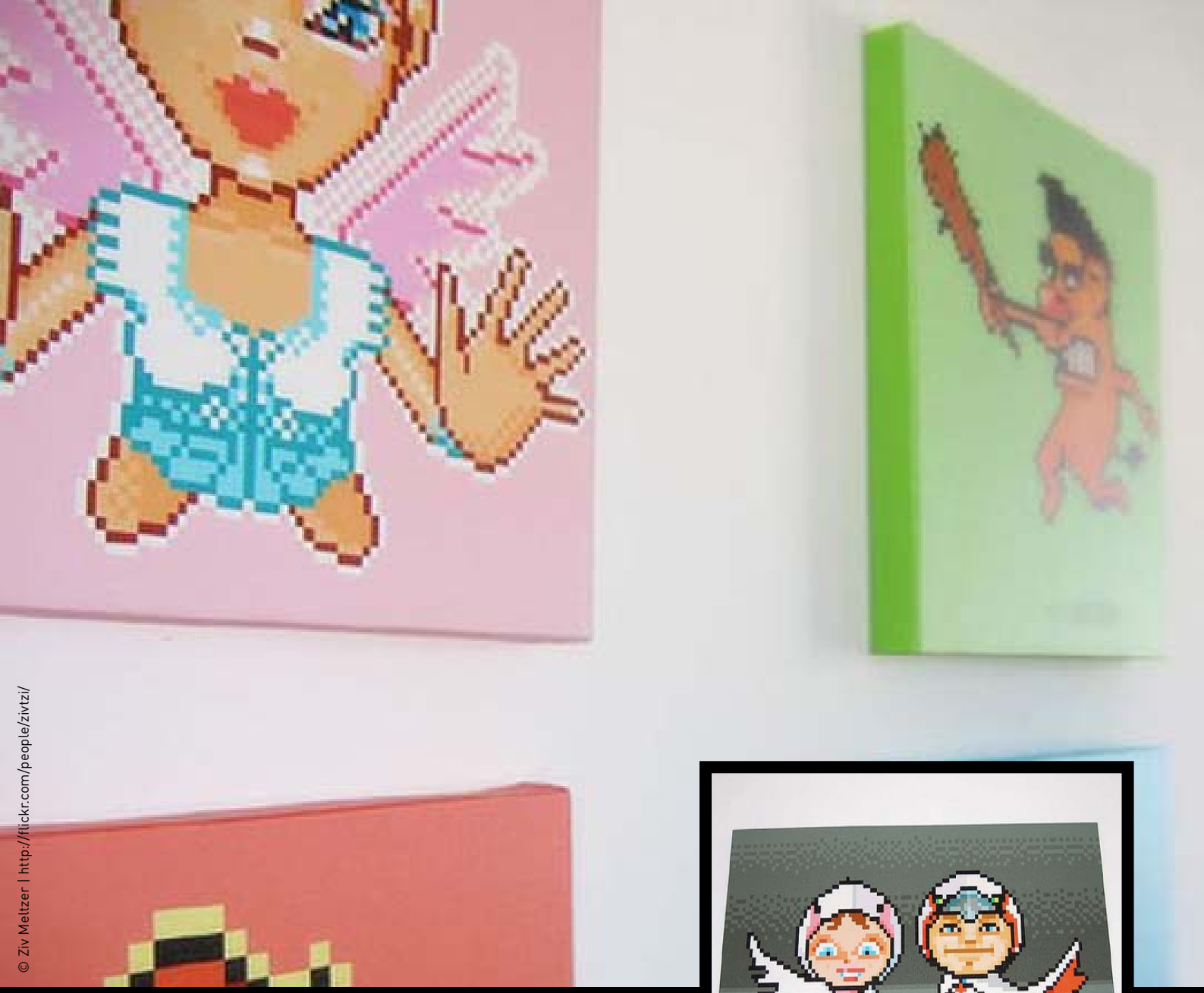
contactar
newgeek@distridigital.com

{dds}

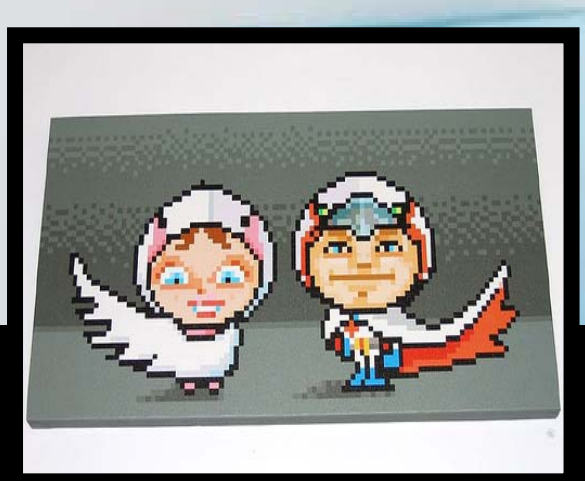
servicios integrales de comunicación

diseño gráfico + diseño web + promoción online

www.dds.distridigital.com



© Ziv Meltzer | http://flickr.com/people/zivtzi/

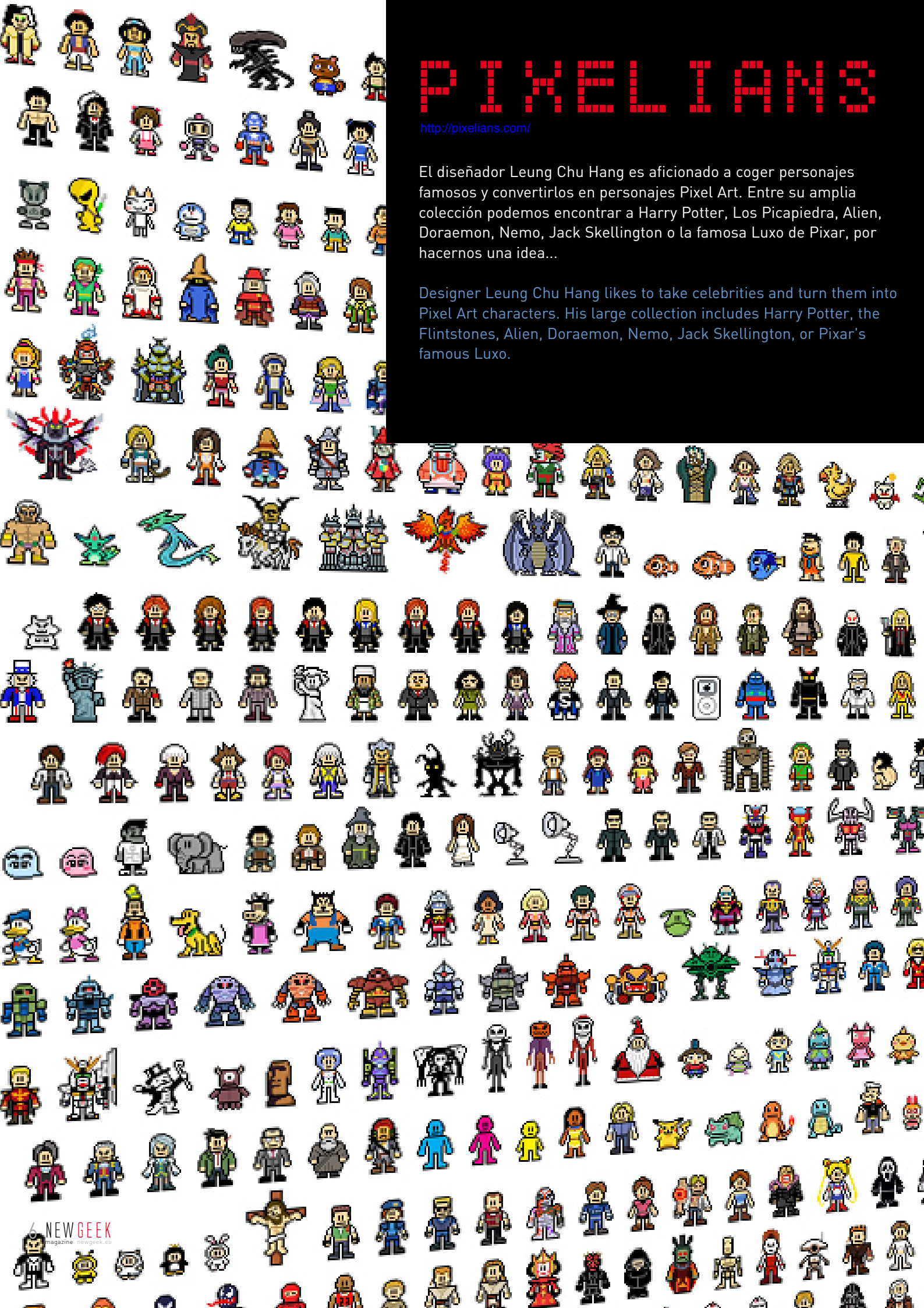


3 SQUARED

http://www.shiramazor.com/3_2/3_2.html

Three Squared es una exposición artística de Tel Aviv, con cuadros de 50x50cm basados en Pixel Art. Artistas como Shira Mazor y Luka Or participaron en la exposición.

Three Squared is an art exhibition in Tel Aviv presenting 50x50cm Pixel Art pictures. Among the showcased artists were Shira Mazor and Luka Or.



PIXELIANS

http://pixelians.com/

El diseñador Leung Chu Hang es aficionado a coger personajes famosos y convertirlos en personajes Pixel Art. Entre su amplia colección podemos encontrar a Harry Potter, Los Picapiedra, Alien, Doraemon, Nemo, Jack Skellington o la famosa Luxo de Pixar, por hacernos una idea...

Designer Leung Chu Hang likes to take celebrities and turn them into Pixel Art characters. His large collection includes Harry Potter, the Flintstones, Alien, Doraemon, Nemo, Jack Skellington, or Pixar's famous Luxo.

ENTRA Y JUEGA EN

www.**newgeek**.es

COME AND PLAY IN

www.**newgeek**.es

NASC

http://pixel.nascimpact.com

Nasc es la firma del ilustrador francés que da vida a la portada de este número. En su web ofrece muestras de algunos coqueteos con flash, recursos de Photoshop para Pixel Art, algunos objetos que vende con sus diseños, y tutoriales también muy prácticos para iniciarse en Pixel Art.

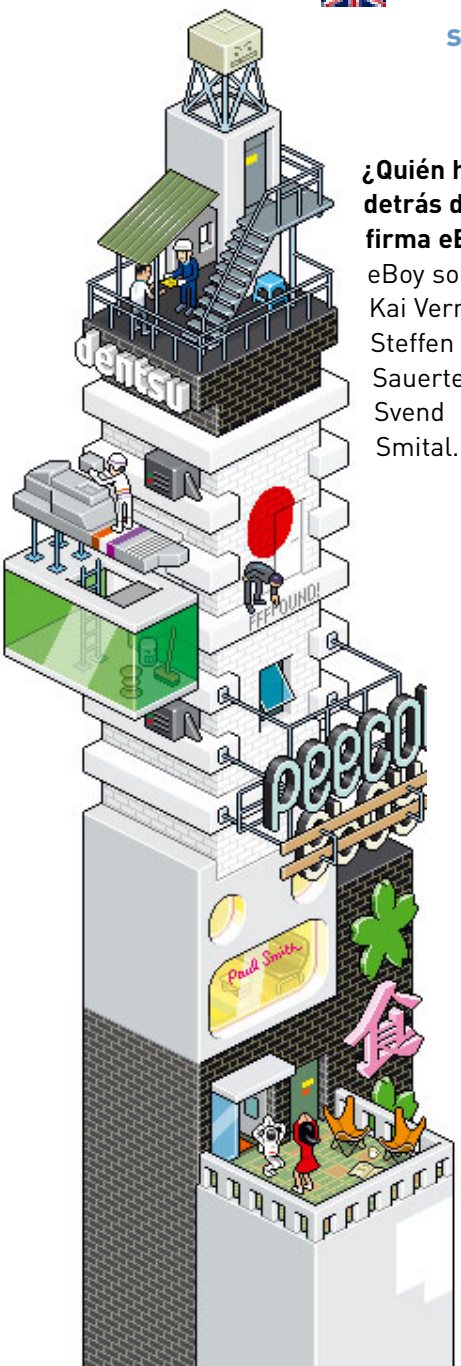
Nasc is the signing of French illustrator who gives life to the cover of this issue. At its site offers some flash samples, Photoshop resources for Pixel Art, merchandising with their designs, and also very practical tutorials for Pixel Art beginners.

eBoy

eBoy es el referente internacional del Pixel Art. Sus carteles de ciudades como Londres, Tokyo o Nueva York son ya un clásico de este estilo gráfico. Mientras los visitantes de Expo Zaragoza 2008 disfrutan de un monumental diseño de este equipo, Kai, Steffen y Svend conceden esta entrevista para NEWGEEK Magazine.

eBoy de visita por Tokyo, con Asimo | eBoy in Tokyo, with Asimo

→ English interview starts at page 11.



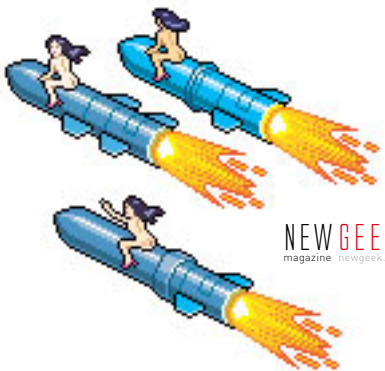
¿Quién hay detrás de la firma eBoy?
eBoy somos Kai Vermehr, Steffen Sauerteig y Svend Smital.

¿Cómo empezó este gran proyecto?
Fundamos eBoy en 1998 con la compra del dominio eboy.com.

¿Esperábais llegar a ser una referencia en Pixel Art?
Cuando empezamos no había Pixel Art. Queríamos trabajar para la pantalla, no hacíamos imágenes para imprimir. Escogimos trabajar con pixels, porque con ello consigues un resultado muy limpio, y puedes controlar perfectamente cómo se ven en pantalla.

Habéis creado un gran mural para ExpoZaragoza 2008... habladnos del proyecto...
Fue una oportunidad fantástica, cada pieza del mosaico es como un pixel que puedes tocar. La paleta de colores que teníamos estaba realmente limitada, lo que era genial. Estamos encantados con los resultados, las fotos se ven impresionantes. Esperamos tener oportunidad de visitar la expo para verlo en vivo.

También habéis trabajado en campañas de Coca Cola, Adobe... ¿está creciendo el interés hacia formas de expresión artísticas propias de Internet, de una generación más o menos "geek"?
Quizá, pero no sabría decirte... No nos preocupan



demasiado las tendencias.

¿Os consideráis "geeks"?
Pasamos mucho tiempo frente a la pantalla, pero no nos consideramos geeks. El ordenador es sólo nuestra herramienta y un terminal de comunicación. Llevamos una vida normal al margen de eso.

Cuando uno ve los grandes murales que hacéis con Pixel Art quizá se desanime un poco a la hora de adentrarse en esta técnica de ilustración... ¿Tenéis algún consejo para los que se inician?
Sería buena idea empezar con proyectos muy pequeños y manejables para no frustrarse al principio. Crear partes en diferentes capas o archivos, y al mismo tiempo, reutilizar los objetos que hayas creado para otros proyectos.

¿Trabajáis los posters de una sola vez, o siempre como piezas independientes para ensamblar?
Las imágenes de los pósters son una composición de muchas otras imágenes. Cada parte tiene su propia capa en el archivo de Photoshop. De este modo es mucho más fácil trabajar la imagen y reutilizar partes para otros proyectos.

También habéis iniciado una colección de muñecos para otra tienda... ¿Qué podéis contarnos de esta aventura?
Hicimos los muñecos Peecol en colaboración con Kidrobot de Estados Unidos. Los

OY EBOY

muñecos consisten en 2 partes que se pueden intercambiar. Por ejemplo, las piernas del *Officer* se pueden combinar con el cuerpo de *Eskimo Girl* y viceversa. Recientemente ha aparecido la tercera edición con 6 nuevos personajes, y esperamos seguir ampliando el universo Peecol en el futuro.

¿Tenéis algún nuevo proyecto entre manos?
A finales de este año lanzaremos nuestro nuevo muñeco de madera, *Blockbob*. *Blockbob* está producido por eBoy y probablemente lo lanzaremos pasado el verano. Estará hecho de madera, mide 21,6 cm de alto, limitado a 76 piezas.

Who is behind the eBoy signature?
eBoy is Kai Vermehr, Steffen Sauerteig and Svend Smital.

How did this great project begin?
eBoy was founded in 1998 with the acquisition of the eBoy.com domain.

Did you expect to become a reference in Pixel Art?
When we started there was no Pixel Art. We wanted to work for the screen, the pictures we did were not intended to be printed. We chose to work with pixels, because you get very sharp and clean looking results and you have perfect control how it looks on the screen.

You have created a large wall painting for Expo Zaragoza 2008... What can you tell us

about this project?
This was a fantastic opportunity, mosaic stones are like pixels you can touch. We had a very limited color palette to work with —which was great. We are very pleased with the results, the photos look awesome. We hope to have the opportunity to visit the expo and see it in reality.

You have also worked in campaigns for Coke, Adobe... Do you think there's a growing interest towards Internet-specific art forms, the expressions of a more or less *geek generation*?
Maybe, but we don't really know ... we don't care so much about design trends.

Do you think of yourselves as "geeks"?
We are spending a lot of time in front of the screen, but we don't think that we are geeks. The computer is just our tool and a communication terminal for us. We have a normal life besides it.

Looking at the large murals you create with Pixel Art, in all their complexity, it would be easy for a beginner to get discouraged. What kind of advice can you give to aspiring artists?
It would be a good idea to start with smaller, manageable projects to avoid frustration at an early stage. Create parts on different layers (or even files) and save time by recycling your existing objects in new ways.

Do you work on your posters as a single piece or always as an assembly of different parts?
The poster images are a composition of a lot of different parts. Each parts has its own layer in the Photoshop file. This make it much easier to work on the image and to reuse parts for other projects.

You have also launched a collection of cartoon characters for another store... Can you tell us something about this new

eBoy

En la imagen superior, cartel para una campaña de Coca-Cola diseñado por eBoy y plantillas para iPhone. Abajo, otra incursión publicitaria, esta vez para el lanzamiento de Adobe Air.

Above, a poster image for a Coke ad designed by eBoy, and some skins for iPhone. Below, one more advertising action, for Adobe Air launchment.

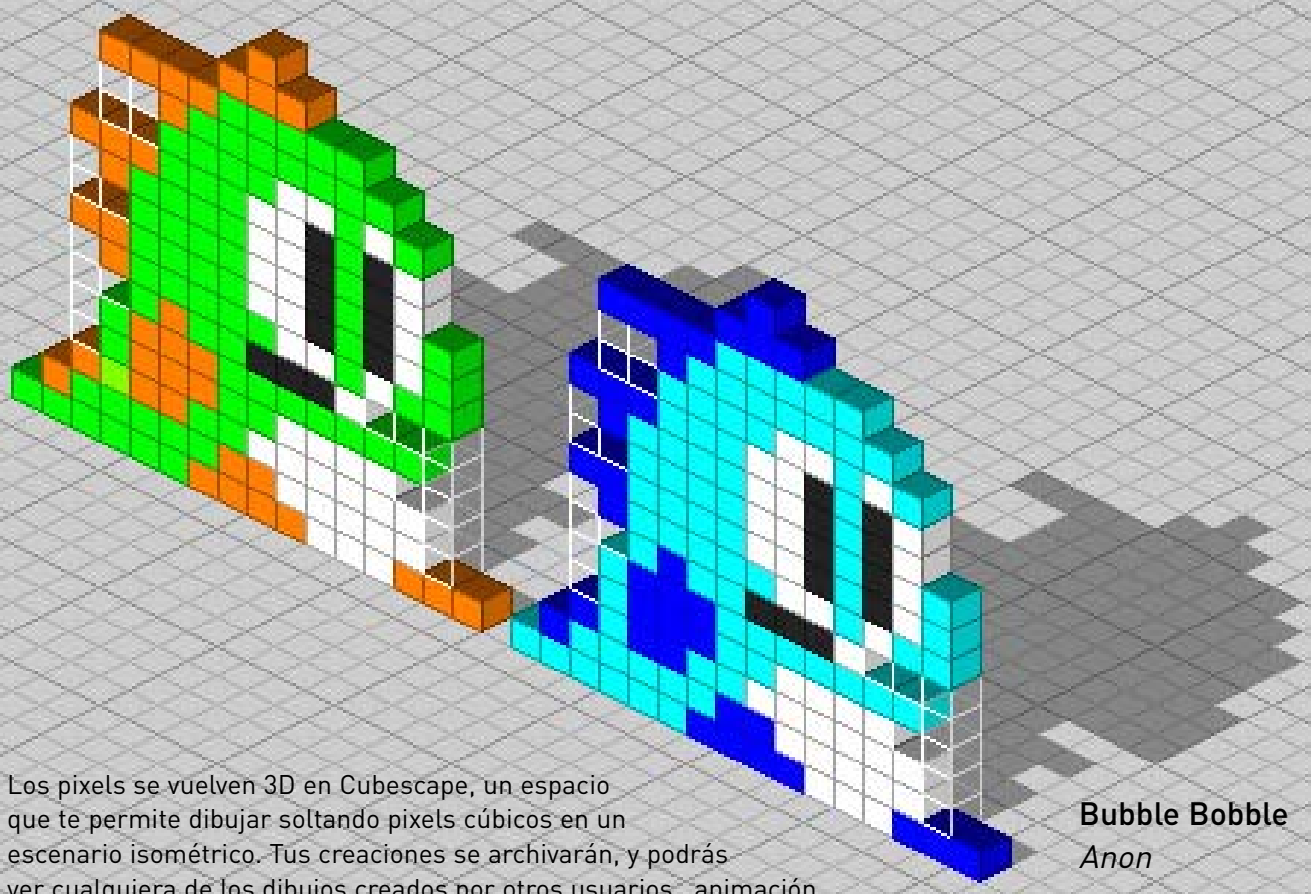
adventure?

We made the Peecol figures in collaboration Kidrobot in the US. The figures consist of interchangeable upper and lower parts. For example the legs of the Officer can be combined with the body of the Eskimo Girl and vice versa. The 3rd Edition of another 6 characters was released recently and we hope to constantly expand the Peecol universe in the future.

Have you any new project or something worth mentioning?

Later this year we will release our new wooden toy "Blockbob". Blockbob is being manufactured by eBoy and will probably be launched after the summer break. It will be made out of Swiss maple wood, is 8.5" tall and limited to 76 pieces.

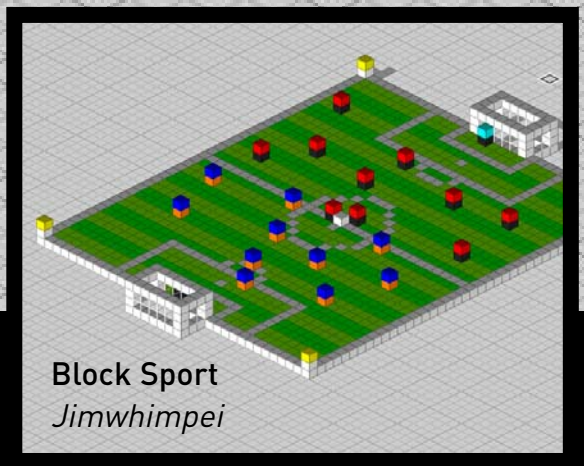
interesantes
usuarios
usuario
Si
gratuitos
base
gusta
costado
datos
millones
algún
segunda
música
ebooks
formato
papel
propios
cosas
mismo
Sony
libreros
modelo
negocio
Mobipocket
caso
recuerda
mercado
prensa
dólares
móvil
Escolar
pueden
búsqueda
última
destaca
accesibles
dos
plataforma
tienda
obstante
ejemplo
venta
autores
lector
impedir
cuyo
iPod
digital
palabras
Gapper
digitales
fórmula
meses
cada
gratuita
Amazon
directo
Sigler
favor
P2P
fácil
siempre
obtienen
forma
DRM
primer
ofrecer
camino
impresión
Bezos
proteger
conectado
productos
modelos
tecnologías
beneficios
menos
contenido
desarrollo
entrada
artículo
comprar
libro
ventas
lectura
DVD
inversión
posible
frente
hace
parte
ofrece
canciones
demasiado
13.500
aún
copyright
Internet
bien
siquiera
redes
archivos
ser
Teleread
lectores
red
Twitter
novela
tiempo
nuevos
recientemente
además
dando
libros
compra
si
claro
pago
mano
mundo
fracaso
años
día
contenidos
piratería
Reader
iPhone
entonces
utilizando
Abebooks
editores
depende
salas
así
previa
liberó
año
puede
Apple
opciones
ello
Kindle
Google
éxito
online
conocido
acceso
protecciones
autor
sólo



Los pixels se vuelven 3D en Cubescape, un espacio que te permite dibujar soltando pixels cúbicos en un escenario isométrico. Tus creaciones se archivarán, y podrás ver cualquiera de los dibujos creados por otros usuarios , animación de montaje incluída.

Bubble Bobble
Anon

Pixels become 3D in Cubescape, an area that lets you draw dropping cubic pixels in a isometric scene. Your works will be archived, and you will be able to se other user creations with animation build.



Block Sport
Jimwhimpei

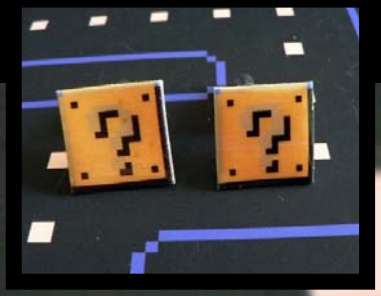
Lenin
Dmitry Baranovskiy

CUBESCAPE

http://www.themaninblue.com/experiment/Cubescape/

PIXEL PARTY

http://www.etsy.com/shop.php?user_id=5219878



Pixel Party es una de las tiendas online de Etsy, de objetos hechos a mano. El creador de estos pins y pendientes geeks, se declara «usuario» de pixels desde los 7 años con un Apple II, y reconoce ver el mundo a través de unas gafas pixeladas.

Pixel Party is a Etsy online store, based on handmade objects. The creator of these geek pins and earrings, states are "user" of pixels from 7 years old with an Apple II, and acknowledged seeing the world through pixeled glasses.

TUTORIAL

by Rhys Davies

Introducción

Este es un tutorial sobre Pixel Art en perspectiva isométrica, ofrecido por Rhys Davies en Internet, y ligeramente resumido aquí para NEWGEEK Magazine. El tutorial completo puede consultarse en http://www.rhysd.com/tutorial/

Herramientas necesarias

Antes de hacer nada necesitaremos tener acceso a un pequeño programa incorporado en Windows, llamado MS Paint, o bien utilizar programas profesionales como Adobe Photoshop. Las muestras de este tutorial están hechas con Microsoft Paint.

Ideas

Una vez tengas una idea, siempre es conveniente investigar un poco antes de comenzar a dibujar. Para ello puedes utilizar motores de búsqueda como Google o Yahoo. Por ejemplo, antes tuve la idea de dibujar un pueblo romano. Tenía una imagen en mente sobre cómo iba a hacerlo, pero no tenía idea de cómo eran exactamente sus edificios, o qué colores necesitaría para que parecieran lo más reales posible. Estuve como una o dos horas buscando en Internet, intentando encontrar imágenes de edificios romanos.

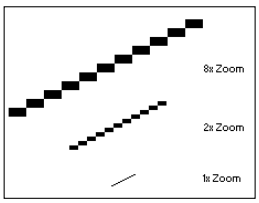


Figure 1.1

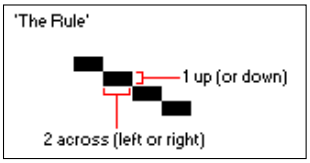


Figure 1.2

La línea básica

En esta sección hablaremos de la base del Pixel Art en perspectiva isométrica. Lo primero que debemos mirar, es cómo dibujar una línea en ángulo isométrico. La línea recta en un dibujo isométrico puede ir en muchas direcciones. En la figura 1.1 he creado la línea recta más sencilla que puede haber en un sibujo isométrico. Como puedes ver, a tamaño real la línea se ve limpia y recta. En la ampliación puedes ver cómo está formada la línea.

La regla que hay detrás

Todas las líneas isométricas sencillas, como la de este ejemplo, siguen una sencilla regla que deberías seguir para obtener resultados limpios.

La Figura 1.2 explica cómo funciona esta sencilla regla y cómo hacerlo con cualquier otra línea. La regla se basa en el concepto de dibujar 2 pixels de largo por cada pixel de altura. El ángulo aparente de la línea isométrica parece de 30º, auque en realidad son 26,565º.

La parrilla isométrica

Puedes imaginar el plano isométrico como una serie de cuadros que unidos forman un cuadro mayor. La imagen 1.5 muestra una parrilla 2D convertida en parrilla isométrica.

El tablero se ha movido como si se ubicara en un espacio 3D, cambiando la vista a una perspectiva isométrica del plano.

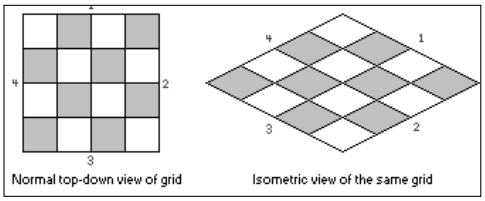


Figure 1.5

Introduction

This is a Pixel Art tutorial from Rhys Davies, avaliable on his own website. Here we publish a condensed version for NEWGEEK Magazine.

Tools Required

Before we go anywhere you need to have access to a small little program that ships with most versions of Microsoft (MS) Windows, called MSPaint, or profesional choices like Adobe Photoshop. The only program we will be using and discussing now is Microsoft Paintbrush.

Ideas/Research

Once you've selected an idea it's always good to research it first before starting to draw it up. Use a search engine such as Google or Yahoo to search for your idea. For example, I had an idea awhile ago to draw up a miniature Roman village. I had an image in my mind about what it was going to look like but I had no idea as to how they structured their buildings and what colors I needed to use to make it as realistic and good looking as possible. I spent about an hour or two searching the Internet, trying to find pictures of Roman buildings and so on.

The Basic Line

Throughout this section I will be discussing the basics of Isometric Pixel Art. The first thing we have to cover though, is how to draw a line on an isometric angle. The straight line in an isometric picture can go in several different directions, really it's up to you. This of course helps the creator come up with all sorts of shapes and fantastic structures. In Figure 1.1 I have created the most simple of all isometric straight lines. As you can see, when zoomed out at normal view the line appears straight and clean. Zooming in closer you can see how the line is formed.

The Rule Behind It All

All simple isometric lines such as in this particular example have a simple rule you should always follow for clean results. Figure 1.2, explains how the simple rule works and how to achieve this with every one of your lines. The rule takes upon the basic concept of every 1 pixel you draw moving in either an up or down direction, you have to move 2 pixels across. Apparently the angle of an isometric line is near 30°, but then again it could be exactly 26.565°.

The Isometric Grid

You can think of an isometric plane or 'landscape' as a series of squares that have been joined together to form a larger square. 1.5 image shows us how a normal 2D grid is turned into an isometric grid. The normal grid has simple been moved around, as if it were in a 3D modeling space, so that the view has changed to an isometric view of the 'plane'.

Creando tu primer cubo isométrico

Para comenzar nuestro cubo, primero tenermos que dibujar el trazado. Una vez lo tengamos listo, piensa como si fuera un cuadrado 2D sesgado en 3D. Dibuja un lado de tu cubo con las líneas de las que hablamos antes. Esto es dibujando líneas verticales para los lados, y líneas en ángulo para los bordes superior e inferior. Puedes ver cómo lo he dibujado en la figura 1.8.

Ahora que tienes un lado hecho, selecciona la imagen. Ve al menú de edición, y selecciona copiar. A la imagen copiada, bórrale el fondo.

En la figura 2.1 puedes ver la selección flotante del cubo que he copiado y pegado ya en mi lienzo. Una vez la tengas colocada en su sitio, tienes que voltearla de tal modo que haga de espejo del otro lado del cubo. Para ello utiliza la opción Voltear o Rotar del menú Imagen.

Como sólo queremos voltear la selección de forma horizontal, así que nos aseguraremos de tener seleccionada la opción horizontal. Una vez le des al botón de aceptar, deberías volver al lienzo con la selección volteada, y moverla hasta unirla con el otro lado del cubo. ¡Bien hecho! ya tienes (espero) tu primer trazado para un cubo isométrico.

Para lograr dar una sensación tridimensional a los diferentes lados del cubo, utilizaremos una fuente de luz. Una fuente de luz es simplemente la dirección de la que debería venir la luz, provocando las luces y sombras en consecuencia. La luz normalmente está sobre ti, pero en mis dibujos la sitúo en el lado superior izquierdo (trato este tema en otro capítulo). Ahora podemos seleccionar nuestro color verde. El lado más oscuro del cubo (recuerda la fuente de luz) debe ser un poco más oscuro que los otros lados. El lado opuesto debe ser más claro que el lado derecho.

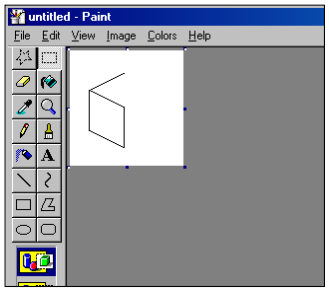


Figure 1.8

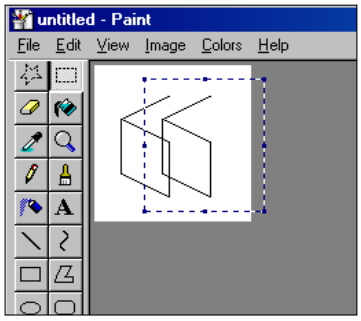


Figure 2.1

Creating Your First Isometric Cube

To begin our cube we must first draw up an outline. When drawing your outline, think of it as a 2D square, skewed into a 3D perspective. Draw one side of your cube using the lines that we have discussed before. This is done using vertical lines for the sides of the cube and the angled lines for the top and bottom edges. You can see my completed side for my cube in fig. 1.8.
Now once you have got your side done and you are happy with it; drag a selection around the image.

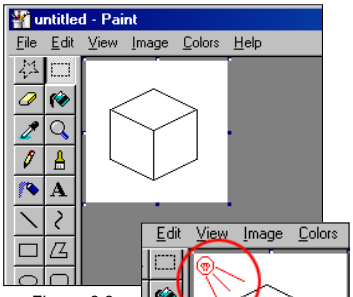


Figure 2.3

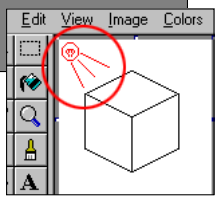


Figure 2.4

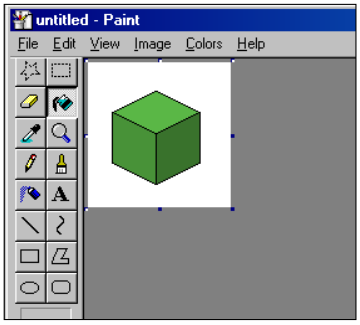


Figure 2.8

Next go up to the edit menu and select copy. Delete background of the copy. In 2.1 you can see my floating selection of the cube side I copied and pasted on to my canvas. Once the selection is positioned we will need to flip it so it mirrors the other side of our cube outline. To mirror the selection we select the Image menu and then select the option Flip/Rotate (shortcut ctrl+r).

Now we want to only flip our selection horizontally so we make sure that the horizontal option is selected. Once done click the ok button and you should return to the canvas with the selection mirrored and ready to be joined to the rest of the cube. To do this simply move the selection across so the middle line overlaps the middle line of the already made side. Well done, you've (hopefully) just completed your first outline for a basic isometric cube.

In order to create a sense of 3D within the picture different shades of the same colour are used to create a light source. A light source is simple where the main directional light would be shining from, with the appropriate shadows, light and darkness to follow. The light source is always up to you but in most of my work it usually is in the upper top left of my canvas (we will cover this in a later chapter). Now we can select our green colour. You can double clic on the colour pick to change its brightness. The darkest side of the cube (remember our light source), it needs to be a tad darker than the other sides. The opposite side needs to be lighter than the right side .

VIEWTUT

Otros objetos y formas

también puedes hacer pirámides normales o largos bloques con forma triangular. Primero miremos la pirámide normal. Los lados tienen un ángulo de 45 grados. Podemos cambiar este ángulo para hacer la pirámide más pequeña, como en el ejemplo 2. Si te fijas bien, serás capaz de hacer algo similar con la misma técnica utilizada para crear el cubo.

Y un cilindro no es más que nos círculos unidos por una sección enmedio. Para crear un círculo en perspectiva isométrica, primero debemos hacer un cuadro isométrico, y asegurarnos de que el círculo cabe dentro de él. El sombreado, como puedes ber, es simplemente un degradado de colores, de oscuro a claro. Esta técnica de sombreado proporciona una ilusión de profundidad a los objetos 2D.

En cuanto a las cosas redondas, una de las sombras más difíciles de crear en perspectiva isométrica es la esfera. Las esferas son, básicamenete, círculos planos 2D, coloreados y sombreados para que parezcan tridimensionales.

La técnica es similar al modo en que hice la sombra del cilindro. Comenzando por un color oscuro, gradualmente lo vas llevando a un tono más claro, dándole ilusión de profundidad.
En la figura 3.1 muestro el trazado básico y la imagen final, así como una muestra ampliada de ésta. Como puedes ver, he utilizado un tramado para hacer el degradado más bonito, haciendo así que la mezcla sea mejor. El tramado es el proceso de tomar un color al lado de otro y colocarlo como un patrón, o poniendo un patrón de puntos aleatorios con el otro color.

Cuando alejas la imagen puedes ver con claridad todos los tonos, crear un color entre medio de los dos y unirlos sin problemas. En las muestras 3.2 y 3.3 muestro sombras en objetos combinados.

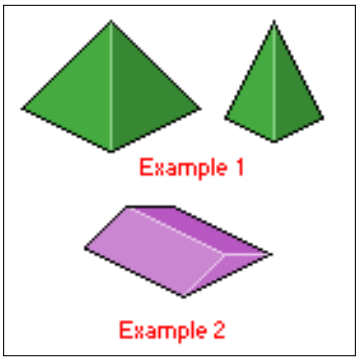


Figure 2.9

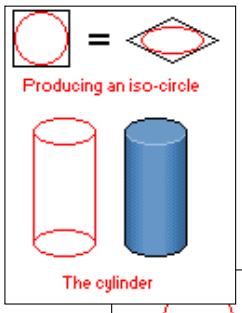


Figure 3.0

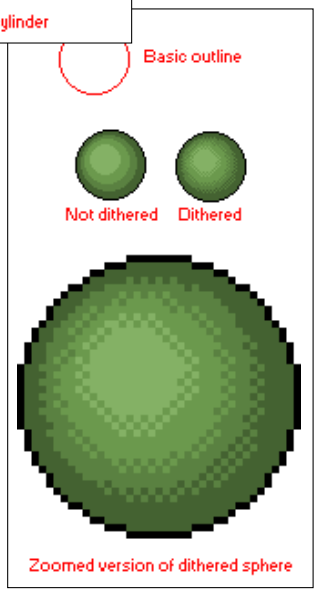
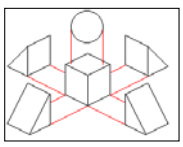
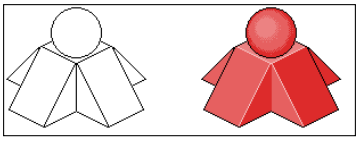


Figure 3.1



Figures 3.2, 3.3



Other Objects (Shapes)

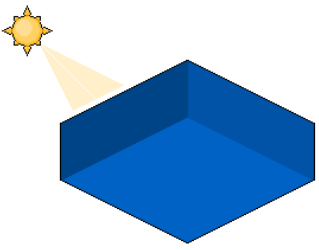
You can have normal pyramids or long sections of block with triangle ends. First up we will look at the normal pyramid. The sides are straight up and down at a 45° angle. We can change this angle to make the pyramid smaller, as you can see in the second example. If you look closely you should be able to recreate something similar using the same techniques you used to create the cube.

And a cylinder is really made up of are two circles joined by a middle section. To create a circle in the isometric view we first have to make an isometric square, making sure that our circle fits within those boundaries. The shading as you can see, is simply a gradient of colours, going from dark to light. This shading technique gives the illusion of depth as the 2D object is transformed using shadows and highlights.

On the subject of round things, one of the most difficult shapes to create in the isometric viewpoint is the sphere. Spheres are basically flat 2D circles; coloured and shaded in such a way as to make them appear 3D. The shading is much like the way I shaded my cylinder. Starting from dark and gradually bringing the lightness of the colour up, giving an illusion of depth. I have provided the basic outline and then the complete piece. Also there is a zoomed in image of the same complete piece. You can see that I've used dithering the make the gradient appear less ugly, making it blend in more.

ithering is the process of taking a colour next to another colour and placing a checker type pattern, or sometimes a random pattern of dots within the other different colour.

When zoomed out fully the dots and the different colour blend quite well, creating a colour that is somewhere in the middle of the two, thus mixing them and making the join look smooth. Combining Shapes are shown on figures 3.2 and 3.3.



F 3.4

Colores

Uno de los aspectos más importantes para tu dibujo IPA es la correcta selección de colores. Imagina tu escena tal y como la verías si pudieras estar allí. Que tenga un aspecto plástico o de medios tonos naturales, es tu elección. Lo único que debes tener en cuenta es una correcta selección de colores que se adapten a tu pieza.

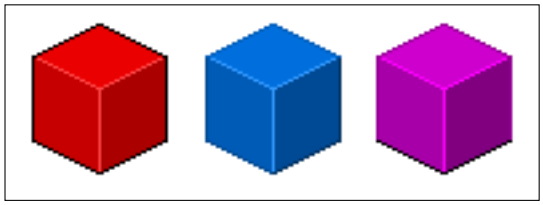
Iluminar

Lo siguiente es iluminar. Tu trabajo no quedará tan bien como podría sin utilizar una fuente de luz. Primero elige el lugar donde colocarás la fuente de luz. Puedes ver cómo lo he hecho en la figura 3.4; mi Sol está situado en la esquina superior izquierda. Colocar la fuente de luz detrás, o justo frente a tu edificio, no funcionará bien, ya que al dar la luz directamente atrás o delante, ésta no se reparte adecuadamente, resultando en zonas demasiado claras o demasiado oscuras.

Como hicimos en el tutorial del cubo, colocaremos la fuente de luz en la esquina superior izquierda. Ahora, imagina tu objeto como si estuviera en un entorno tridimensional. Si tienes una caja y una lámpara cerca, te ayudará a verlo. Sitúa tu caja de modo que una de las esquinas esté mirándote. Ahora coloca la lámpara mirando el lado izquierdo de la caja que te está mirando. ¿Puedes ver ahora cómo vamos a sombrear esto? Un lado (el que está mirando la luz directamente) is el más claro, luego la parte superior)porque la luz bien de arriba) y la cara de atrás es la más oscura. Sombrear tus objetos con esta técnica casi te garantiza conseguir un falso aspecto 3D, que es lo que buscamos en el trabajo isométrico.

Contorno y brillo

Dibujando el contorno y brillo a tus objetos, lograrás resaltarlos y darles un aspecto más pulido.
El contorno negro ayuda a distinguir los objetos del fondo y darle más aspecto de dibujo que si los contorneas oscureciendo el color del objeto. Los brillos, por su parte, redondean las esquinas de los objetos puntiagudos y ayuda a darle más aspecto tridimensional. Si haces brillar una luz en un objeto cuadrado, notarás que los bordes brillan en la luz y parecen más brillantes que el lado más iluminado. La otra forma de contornear consiste en utilizar el color del objeto y oscurecerlo.



Colours

Using and selecting the correct colours to use for your IPA piece is one of the most important aspects of the overall work. Having a bright toxic green house with purple highlights isn't the best thing anyone would want to look at. Just imagine your building or scene, as it would look if you were standing right there. Whether it be bright plastic style, or mid-tone natural colours, it's still your choice. The only thing you have to consider is making the right choice of colours to suit your piece.

Lighting

Next up is lighting. Without a light source or lights your work isn't going to be all that great to look at. If you were to place your building into the real world, it would be pitch black. All your wonderful colour choices would be lost. To create a light source for your picture first choose a place where either your sun or misc light source would be coming from. You can see how I have done in F3.4; my sun has been placed in the top left corner of the scene. Placing your light source behind or directly infront of your building or object doens't really work that well. Because the light is shining either directly from the front or directly from behind (where it would be blocked out by your object), the amount of light is either too much or too little.

As we did in our cube tutorial, we'll place the light source at the top left corner. Now, imagine your object as if it was in a 3D environment. If you have a box and desklamp lying around it would help as well. Now place your box so one of the corners is facing you. Now place the lamp facing the left hand side of the box that is facing you (see example). Now you can see how we are going to shade this thing? One side (the one directly facing the light) is the brightest, the second brightest is the top of the box (because the light is coming from above) and the last side is the darkest. Shading your objects using this method will almost guarantee a fake 3D look, which is what we're aiming for in an isometrical work.

Outlines & Highlighting

Outlining and giving your buildings and objects highlights makes them stand out more, and gives them a polished look. Black outlines help people to distinguish objects from the background and tend to make the object look more cartoonish than say if the outlines were simply darker versions of the objects color.

Highlights on the other hand, round off the corners of sharp objects and help the pseudo 3D appearance. If you shine a light onto a square object you can sometimes notice that the very edges shine in the light and appear brighter than the side which has the most light shining on it.

The other type of outline is to grab the colour of the object you're outlining and darken it until its in the middle of the original colour but not too darkened. About 2 or 3 times as dark as the original colour was.

F 3.5

Figure 3.6

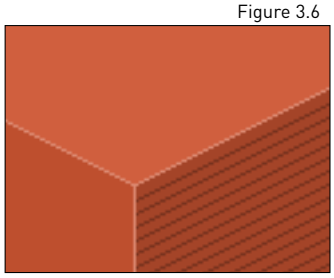


Figure 3.7

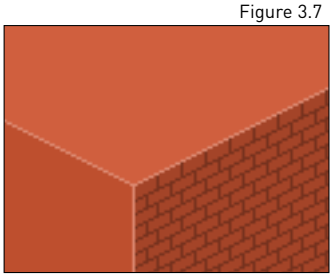
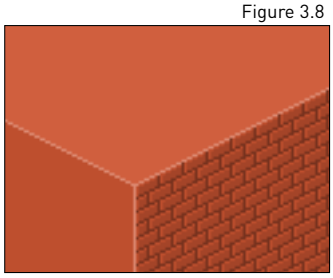


Figure 3.8

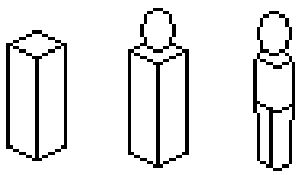


Aplicando texturas: Aplicar texturas a tus objetos mejora notablente su aspecto. Dibuja líneas paralelas horizontales (iso-horizontales) en la cara de la pared, utilizando un color más oscuro que el del objeto (figura 3.6). Una vez las tengas, ve dibujando líneas verticales espaciadas en una de cada dos líneas. Ahora repite el proceso en las líneas que quedaron vacías, dibujando las rectas enmedio del ladrillo superior (figura 3.7). Ya tienes la textura sencilla de ladrillo. Para que parezca más un ladrillo y quede más bonito, añadiremos brillo a cada ladrillo de modo que destaque más. Para ello fíjate en la posición de tu fuente de luz, e ilumina la parte del ladrillo que recibe la luz directamente (figura 3.8).

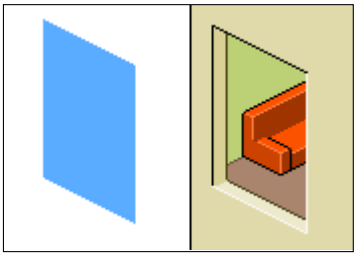
Texturing
Texturing your objects and buildings make your pieces more interesting and pleasing to look at. Draw evenly spaced horizontal (iso-horizontal) lines across the side of your wall, using a darker colour than the original wall colour. (Fig. 3.6). Once this is complete, go along drawing small vertical lines that jump each line as you move down. They also need to be evenly spaced as you move along. (Fig. 3.7) Now repeat this process on the gaps that have no vertical lines, drawing each small vertical line in the middle of the 'brick' above. There you have it, the simple brick texture. To make it more brick-like and nice to look at, we're also going to add highlights to every brick to make them stand out more. So, decide (or look) at where your lightsource is, and highlight the part of each brick that the sun will be directly hitting (with a lighter colour; F. 3.8).

Dibujando personas isométricas

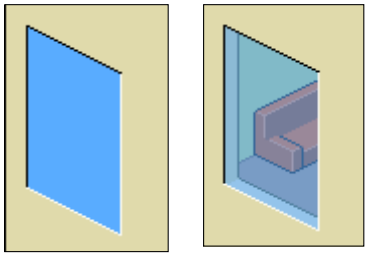
Dibujar personas isométricas es realmente una de las cosas más difíciles en IPA. Lo que yo suelo hacer puede parecer un poco extraño, pero hasta el momento me funciona. Comienzo creando un rectángulo vertical isométrico, del tamaño que será la persona que quiero hacer. Corto una pequeña parte de arriba hasta llegar al cuello (4.9). Luego creo un pequeño óvalo donde creo que irá la cabeza. Marco donde termina el cuerpo y comienzan las piernas. Entonces divido la parte inferior del rectángulo en dos partes. Eso serán mis piernas. Luego vuelvo al cuello, y redondeo los hombros hasta que cobran buen aspecto (5.0). Así que, básicamente, lo que hago es ir modelando una persona como si tuviera un bloque de madera.



Figures 4.9, 5.0, 5.1



Cristal: ¿Cómo crear el bonito aspecto de los edificios con bonitas ventanas? La forma más sencilla de crear cristales para tus edificios es utilizar *Adobe Photoshop* o un programa similar. Sólo necesitarás crear la ventana de cristal en una capa separada, pintarlo de azul, y ajustar la transparencia de la capa.

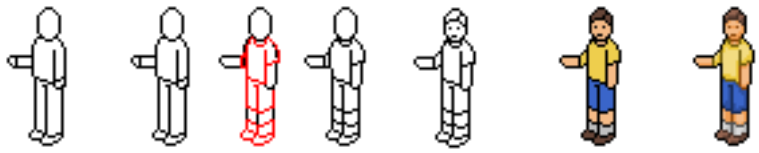


Glass: How to create nice looking buildings with cool windows? The easy way of creating glass for your buildings is to use *Adobe Photoshop* or similar. All you need to do is create a separate layer, fill the glass area with a light blue colour, and adjust the transparency of the glass layer.

Drawing Isometric People
Isometric people are really the most difficult things to create in IPA. What I usually do may seem a tad odd but it works most of the time. I start by creating a small vertical isometric rectangle, about the size I want my person to be. I then cut a small portion off the top of it until I reach the neck line (4.9). Next, I create a small oval shape around where I think the head should be placed. I mark where the torso ends and the legs begin. Then I divide the bottom half of the rectangle into two even halves. These will be my legs. Then I go back up near my neck and round the shoulders off until they look about right (5.0). So basically, all i'm actually doing at the moment is carving a person out of a block of virtual wood. I might also bring the legs in a bit, and the body so the person becomes skinnier (5.1).

STUTORI

F 5.2 F 5.3 F 5.4 F 5.5 F 5.6



Ahora añado los brazos a la persona. Normalmente, dos rectángulos isométricos funcionan. Aunque puedes redondearlos como he hecho yo en el ejemplo. Añade unas pequeñas manos al final del brazo, y los pies en la base. También he tocado un poco las piernas para enderezarlo, y he hecho la cabeza un poco más pequeña (figura 5.2). Ahora ya sólo falta añadir algo de pelo, ropa y rasgos faciales. Normalmente comienzo con la ropa. Debe ser ligeramente mayor que el cuerpo desnudo, y la piel debe distinguirse bien de la ropa. Lo que yo hago es crear un contorno de la ropa 1 pixel por fuera del cuerpo original. En la figura 5.3 tengo mi cuerpo original, el contorno de la ropa sobre el cuerpo en rojo y el resultado. Luego, añade una pequeña cara y algo de pelo. Para el pelo no debes preocuparte de la perspectiva isométrica, todos sabemos que la forma del pelo puede ir por donde quiera (5.4). Ya sólo queda colorear, así como alguna pequeña sobra que le dé un aspecto un poco más 3D al personaje.

Now I add my arms to the person. Two thin isometric rectangles down each side of the body usually works. Although, you can bend them around as I have done in my example. Add some little hands to the ends of the arms and add some shoes for the feet. I have also touched up the legs to make them a bit straighter. I also made the head smaller and neater (5.2). All thats left to do now is to add some hair, clothes and facial features. I usually start with the clothes first. They need to be slightly larger than the body and any bare skin should be distinguishable from the clothing. What I do is create an outline of the clothing 1 pixel out from the original body frame, then erase the inside line to clear things up. I have my original body frame, then the clothing being added and then the final product (5.3). Next, add a small face and some hair. You don't really need to stick with the isometric guidelines when it comes to creating hair, as we all know hair has a mind of its own and can stick out wherever it wants (5.4). Colouring is all that is left to do, as well as some minor shading to make the person look more 3D (5.5 & 5.6).

Figure 5.8 (copyright 2006 - Kukan Studio & Rhys Davies)

Escalar a la persona para encajarla en la escena es muy importante. De otro modo unos simples niños podrían parecer gigantes. Las puertas tienen que resultar lo bastante altas para que pase la gente, como si realmente vivieran y pudieran pasar por ellas. Las sillas deber tener la medida adecuada para que una persona pueda sentarse como en la vida real.

Scaling your people to fit your scene is very important. Otherwise you'll end up having the scene from the "50ft Woman", instead of a childrens playground as you originally intended. Doors need to be high enough for the people, as if they were alive and could walk through them. Chairs need to be the right size for people to comfortably sit on and the actual people need to be somewhat realistic. You don't for example have a 5-year-old child towering over an NBA basketballer asking for an autograph.

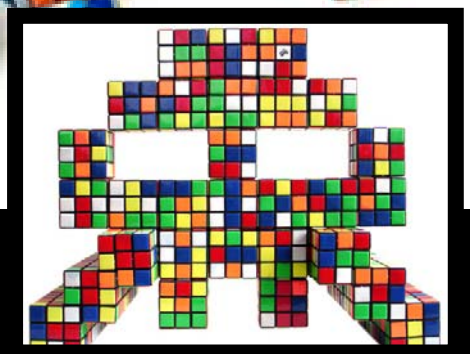
Más en · Complete tutorial in http://www.rhysd.com/tutorial/

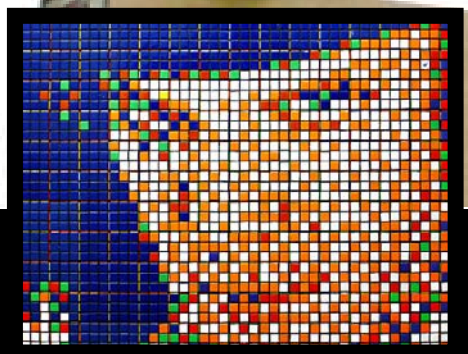
RHYS DAVIES

http://www.rhysd.com/

Rhys Davies, autor del tutorial que publicamos en este número, es un joven ilustrador australiano que trabaja como freelance en el mundo de los pixels. Puedes consultar el tutorial completo en su web.

Rhys Davies, author of the tutorial we publish in this issue, is a young Australian illustrator who works as a freelance in the world of pixels. You can view the complete tutorial on its website.





RUBIKUBISM

http://www.space-invaders.com/rubikubism.html

Rubikubism es una de las formas de expresión artística de space-invaders.com, un espacio ambientado en iconos geek como el famoso juego de Atari y los cubos de Rubik. Con estos se realizan curiosos cuadros píxel por píxel.

Rubikubism is an artistic expresion of space-invaders.com, set in a space geek icons like the famous game Atari and Rubik's Cube. They use it to build pixel by pixel portraits.

PIXELTEMPLE

http://pixeltemple.com/

Pixel Temple es un estudio brasileño que comenzó su andadura en 2001 bajo el nombre de *Electric Icon Land*. Comenzaron diseñando iconos, hasta adentrarse de lleno en el terreno de la ilustración, y más tarde en videojuegos y websites. Su inspiración: los videojuegos clásicos y la música jazz, groove y rock'n roll.

Pixel Temple is a Brazilian studio that began in 2001 under the Electric Icon Land brand. They began on icon design, to enter fully into the realm of illustration, and later in video games and websites. His inspiration: video games and classic jazz, groove and rock'n roll.

POLYFONKEN

http://www.polyfonken.com

El finlandés Tuukka Savolainen es Polyfonken, artista responsable de muchos conocidos diseños Pixel Art realizados para HABBO, que viene a ser un precursor de Second Life en Pixel Art. Ahora dice haberse alejado del mundo pixelado para trabajar en juegos de Secret Exit.

The Finnish Tuukka Savolainen is Polyfonken, artist responsible for many of Pixel Art designs from Habbo, which is a precursor of Second Life in Pixel Art. Now said to have been removed from the pixelated world to work in Secret Exit games.

GMURMA

Como queda patente en esta revista, hay muchos artistas de Pixel Art reapartidos por el mundo, con una notable calidad en su trabajo. Pero no podíamos dejar de dedicar un espacio destacado a dos de las mayores estrellas del sector. Si eBoy es un referente internacional conocido por sus retratos de ciudades, Markus Gmur es la referencia de nuestra propia ciudad, Barcelona, en la esfera internacional.

→ English interview starts at page 30.

Markus Gmür es, además de artista, un emprendedor muy activo. Comenzó su andadura online con una revista conocida como PopChild, un espacio dedicado a la música indie. Hoy, este artista catalán de origen suizo dirige su estudio de diseño Gmür Studio, la revista online citada, una tienda online de sus propios productos (también bajo la marca PopChild) y, por si fuera poco, también se ha adentrado en el emergente negocio de contenidos para móviles desde movichild.com.

¿Cómo comenzaste en el Pixel Art?
Todo empezó hacia finales de los noventa, cuando decidí abrir el portal-web de música independiente Popchild.com, que a día de hoy cuenta ya con 9 años. La web estaba diseñada toda en pixel y también surgieron ahí algunos de mis primeros personajes.

Nueve años es toda una vida para Internet... ¿Cómo ha ido evolucionando popchild?
Desde Popchild, crecimos y evolucionamos con toda la música actual y sus diferentes olas (indie, electrónica, emo, pop), llegando a crear nuestro propio sello discográfico, Popchild Records, montando fiestas, conciertos y con presencia en varios festivales...

Más tarde abriste una tienda bajo la misma marca, con tus propios productos, lo que da mucha libertad creativa ¿cómo está funcionando esta línea, estás contento?
Sí muy contento, la tienda está actualmente operativa y tenemos en mente varios proyectos y productos sorpresa que esperamos que gusten a todos y que lanzaremos en breve. Está

Barcelona está presente en diversas obras de Markus Gmür, como la representación de la ciudad o el cartel «Culés on Mars» (detalle), ambos en la página anterior. En la página opuesta pueden verse productos de Popchild, junto a otras ilustraciones como esta, «Secret Temple».

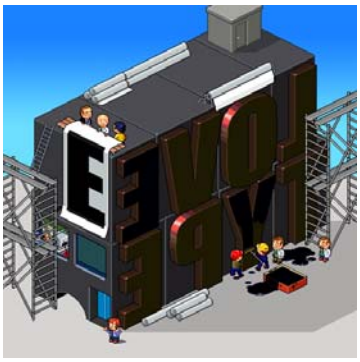
Barcelona is present in various works of Markus Gmür, as the representation of the city or the poster «Culés on Mars» (detail), both on the previous page. On the opposite page you can see some Popchild products, alongside other pictures like this one, «Secret Temple».

basado sobretodo en los trabajos y las ilustraciones que realizo en pixel-art y bajo del nombre de la marca Popchild.

Has participado en distintas exposiciones, y también has aparecido en la prensa con cierta frecuencia. ¿Cómo ves la reacción de los medios ante estas formas de expresión artística? ¿Podemos hablar de una generación "geek"?
Es posible que haya cierta nostalgia y resurgimiento de la época de las primeras consolas, PCs y es inevitable ya que todo de algún modo todo tiende a volver, pero pese a eso, no sé hasta que punto se puede hablar de un movimiento, de echo el píxel siempre ha estado ahí de un modo u otro, ya que nuevas tecnologías como los móviles se han beneficiado de él, así que nunca ha desaparecido del todo para volver a aparecer... las modas van y vienen pero lo esencial siempre perdura.

También impartiste recientemente un taller de Pixel Art para la Campus Party, ¿qué tal fue la experiencia?
Pues muy agradable y satisfactoria, la verdad es que es impresionante la gente que puede llegar a reunirse en eventos de estas características, impresiona bastante llegar allí y ver a tantos internautas juntos. Además es un espacio lúdico del que se aprenden muchas cosas, y se hacen amigos, también.

Participaste en un juego contra la violencia de género, Equalis, para la Diputación de Barcelona, diseñado con Pixel Art. ¿Qué



tal fue este encargo? ¿Has participado en más juegos?
Estamos preparando más cosas, pero de momento no puedo desvelar nada hasta que esté del todo finalizado. Sí la verdad es que disfruto realizando este tipo de proyectos en los que se unen por un lado los gráficos con otras tecnologías, ya sean juegos online, interactivos o juegos para móvil.

Y finalmente entraste en el mercado de los móviles... Es un sector muy agitado, y también con muchísima competencia. ¿Cómo está resultando este mercado?
Pues es cierto que hay mucha competitividad y que las grandes empresas quizás no apuestan tanto como al principio, quizás le falta dar un paso más a la tecnología móvil para que llegue a la media de otros mercados, aunque de eso ya se están encargando en parte los de Apple.
Respecto a nuestro proyecto, Movichild (www.movichild.com), puedes encontrar cientos de divertidos Childs disfrazados de conocidos personajes que por lo menos te harán soltar más de una carcajada!, todo en pixel-art, por supuesto.

¿Ves nuevas oportunidades en el gadget de Apple, el iPhone? ¿Crees que abre un nuevo mercado?
Seguro que sí, como ya he comentado, la tecnología móvil sabíamos todos que iba a evolucionar hacia algo más, hoy en día va todo muy rápido, Apple ha abierto un hueco por el que seguro muchos se colarán para seguir sus pasos, por lo menos hasta que llegue otra cosa...

Por último, ¿quieres añadir algo más, algún nuevo proyecto en el que estés trabajando?
Actualmente estamos trabajando para varios clientes a través de mi estudio, Gmür Studio, centrados en imagen corporativa y campañas para agencias de publicidad. Además para Navidad contaremos con una colección de nuevos productos Popchild que nos hace mucha ilusión que vean la luz y que esperamos gusten a todos.

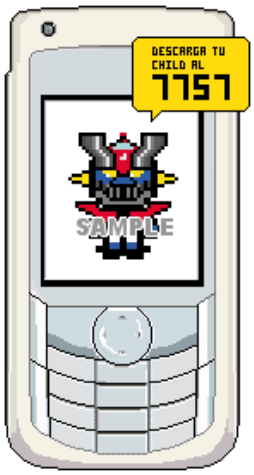
ENTREVISTA

How did you start on Pixel Art?
It began on the late 90s, when I decided to start an independent music website, Popchild.com, now its 9 years old. All the site was designed with pixels, and some of my first characters where born there.

Nine years online is an eternity on the web... How Popchild has been growing ?
We grow and evolve with all the current music and its various waves (indie, electronic, emo, pop), creating our own record label, Popchild Records, riding parties and concerts, with a presence in several festivals.

Later you opened an online shop under the same brand, with your own products, which gives you much more creative freedom. Is it working fine, are you satisfied?
Yes, I'm very happy, the store is now operational and we have in mind a number of projects and products that we expect surprises like that at all and will launch shortly. It is based mainly in the work place and illustrations in pixel-art under Popchild brand.

You have participated in several exhibitions, and you have also appeared in the press with some frequency. How do you see the media reaction to these kinds of artistic expression? Can we talk about a «geek» generation?
There may be some nostalgia of the first consoles and PCs, and it is inevitable because everything tends to go back, but despite that, I do not know to what extent can we talk of a movement, the pixel has always been there in one way or another, and new technologies such as mobile phones have benefited from it, so it never disappeared entirely to re-appear... fashions come and go but the essentials always endure.



You also conducted a Pixel Art workshop recently for the Campus Party, How was this experience?
It was very pleasing and satisfactory, is really impressive how much people can meet at events like this, I was impressed enough to get there and see so many Internet users together. It is also an entertainment area where you can learn many things, and make friends, too.

You worked in a videogame against gender violence too, from Equalis for Barcelona, designed with Pixel Art. What about this work? Have you worked in more video games?
We are preparing more things, but for now I cannot

reveal anything until it is completely finished. I really enjoy doing these kinds of projects where graphics combine with other technologies, whether online games, or interactive games for mobile devices.

And finally signed in the market for mobile devices. It is a very agitated field, and also with a lot of competition. How do you see that market?
Well, it is true that there is a lot of competition and that large companies might not be betting as much as in the beginning. Perhaps mobile technology needs to take one step ahead in order to reach the average of other markets, although Apple is already taking care of this, at least in part. With regard to our project Movichild (www.movichild.com), you can find hundreds of funny Childs disguised as well-known characters that at least will make you laugh for sure! Everything in pixel-art, of course.

Do you see new opportunities in the iPhone from Apple? Do you think that opens a new market?
Sure. As I said before, we all knew that mobile technology would evolve. Everything is changing very fast today, Apple has opened a path to be followed by other companies, until we reach another new technology ...

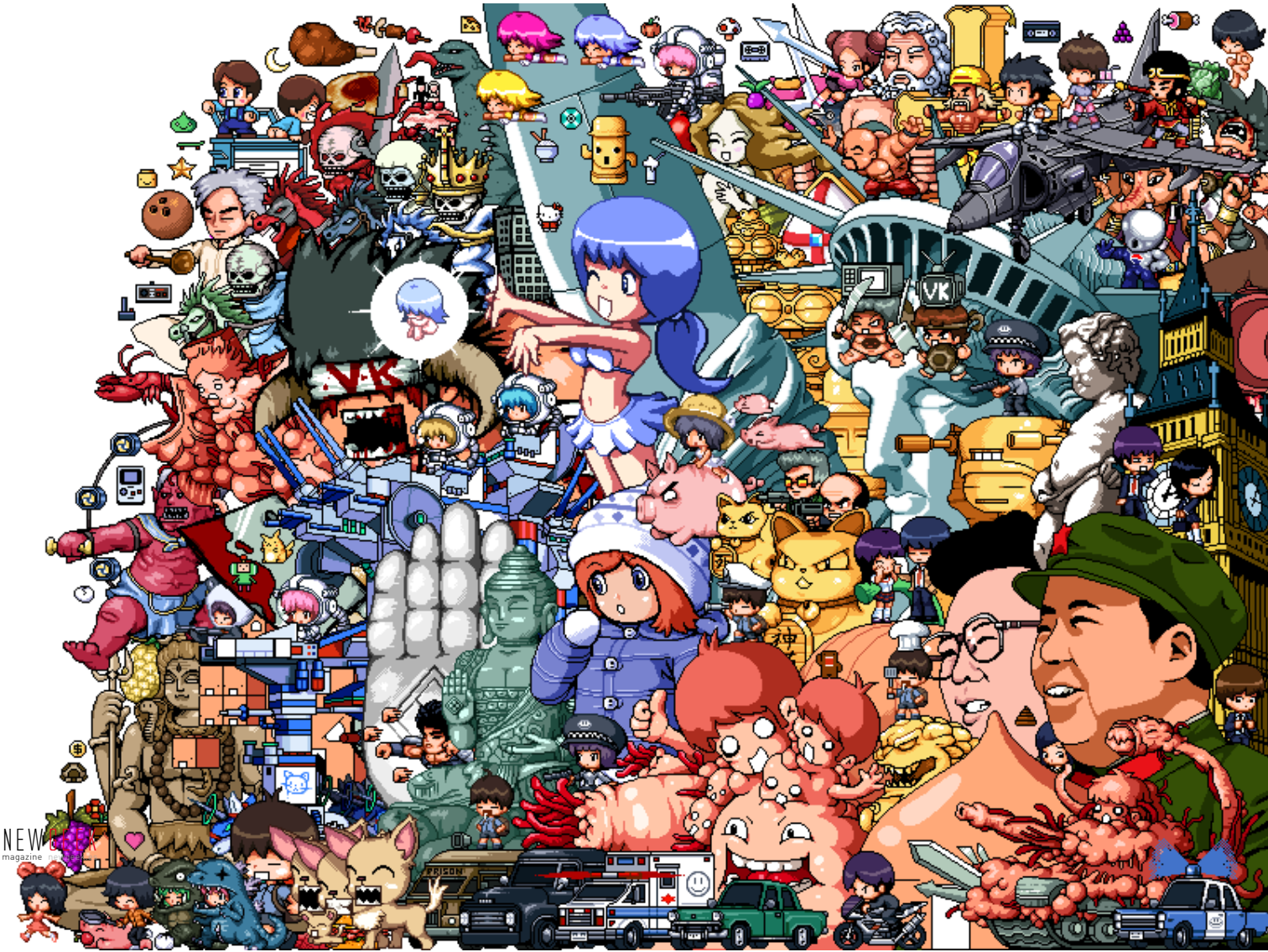
Anything else you are working on?
We are currently working for several clients through Gmür Studio, focusing on corporate image campaigns and advertising agencies. In addition for Christmas we will have a collection of new and really exciting Popchild products that we hope everybody will like.

PAUL ROBERTSON

http://probertson.livejournal.com/

Paul Robertson trabaja el Pixel Art desde Melbourne, Australia. Sus trabajos se basan en la estética manga. Recientemente ha terminado la película en la que estaba trabajando, que ofrece para descarga desde múltiples fuentes torrent. Puedes ver el trailer en YouTube (Kings of Power 4 Billion%).

Paul Robertson works Pixel Art from Melbourne, Australia. His works are inspired on manga style. He has end his own movie, avaliable from YouTube (Kings of Power 4 Billion%).

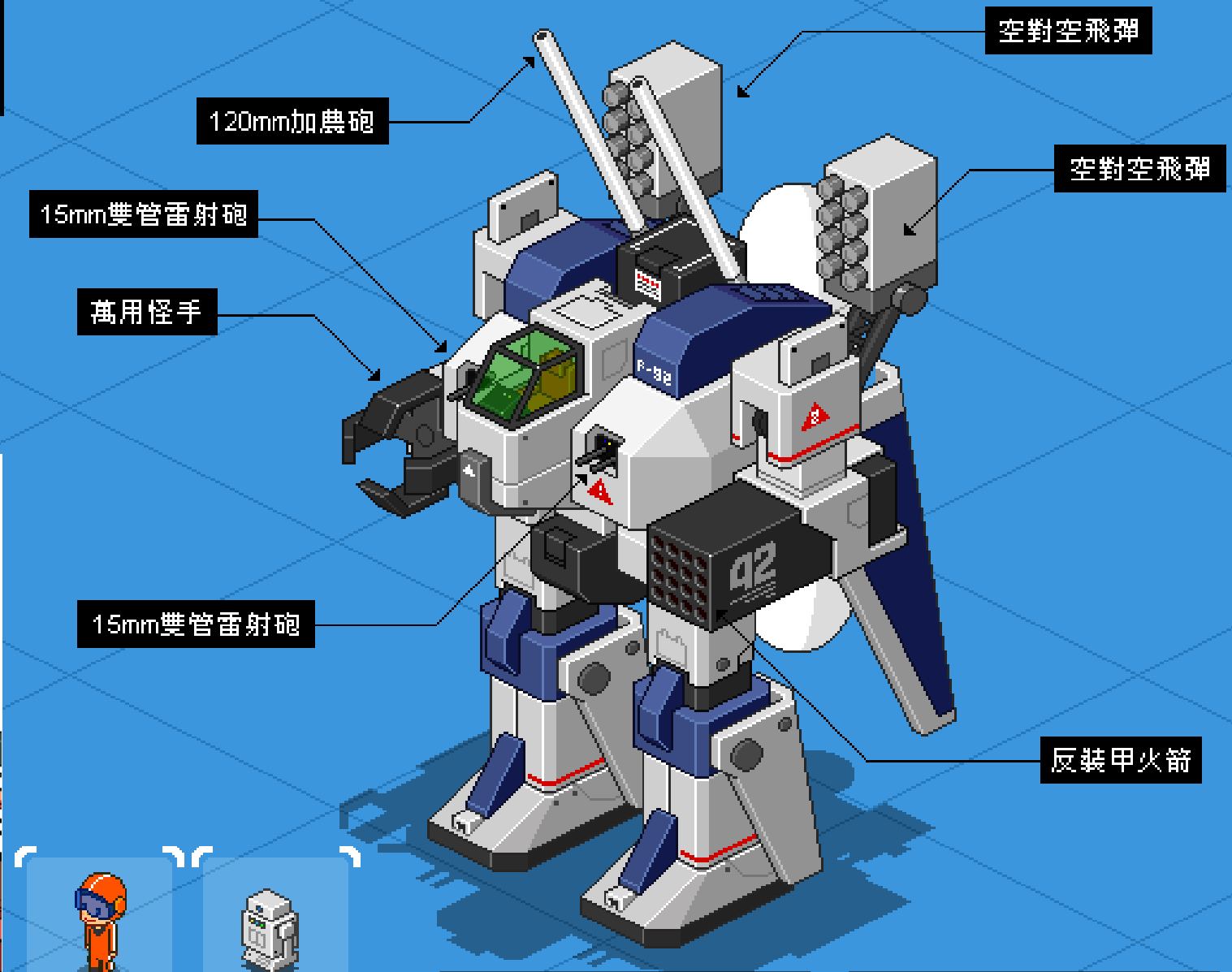


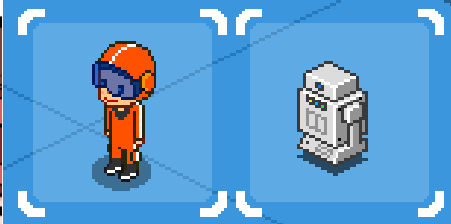
F-92

003

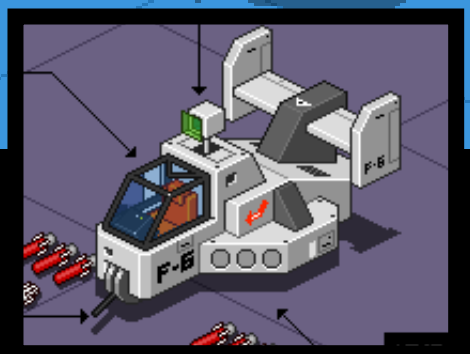
空優型戰鬥機器人

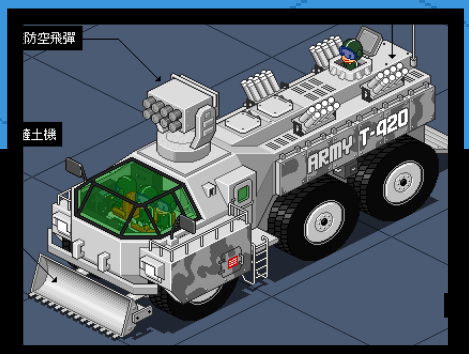
隸屬於聯邦艦隊的艦載機型，俱有距外空戰到近距離纏鬥的優秀能力，幫助艦隊在戰場中迅速有效的掌握制空權。除了優異的作戰能力之外本身還加裝了防彈裝甲以抵抗雷射砲火、飛彈或砲彈的襲擊，增加在對戰中的存活率。





駕駛員　　維修機器人





Jason Huang trabaja el Pixel Art desde Taiwan. En su web muestra algunas técnicas para crear patrones de fondo.

Jason Huang is a Taiwanese pixel artist. His website shares some techniques to create tiled backgrounds.

LOVEPIXEL

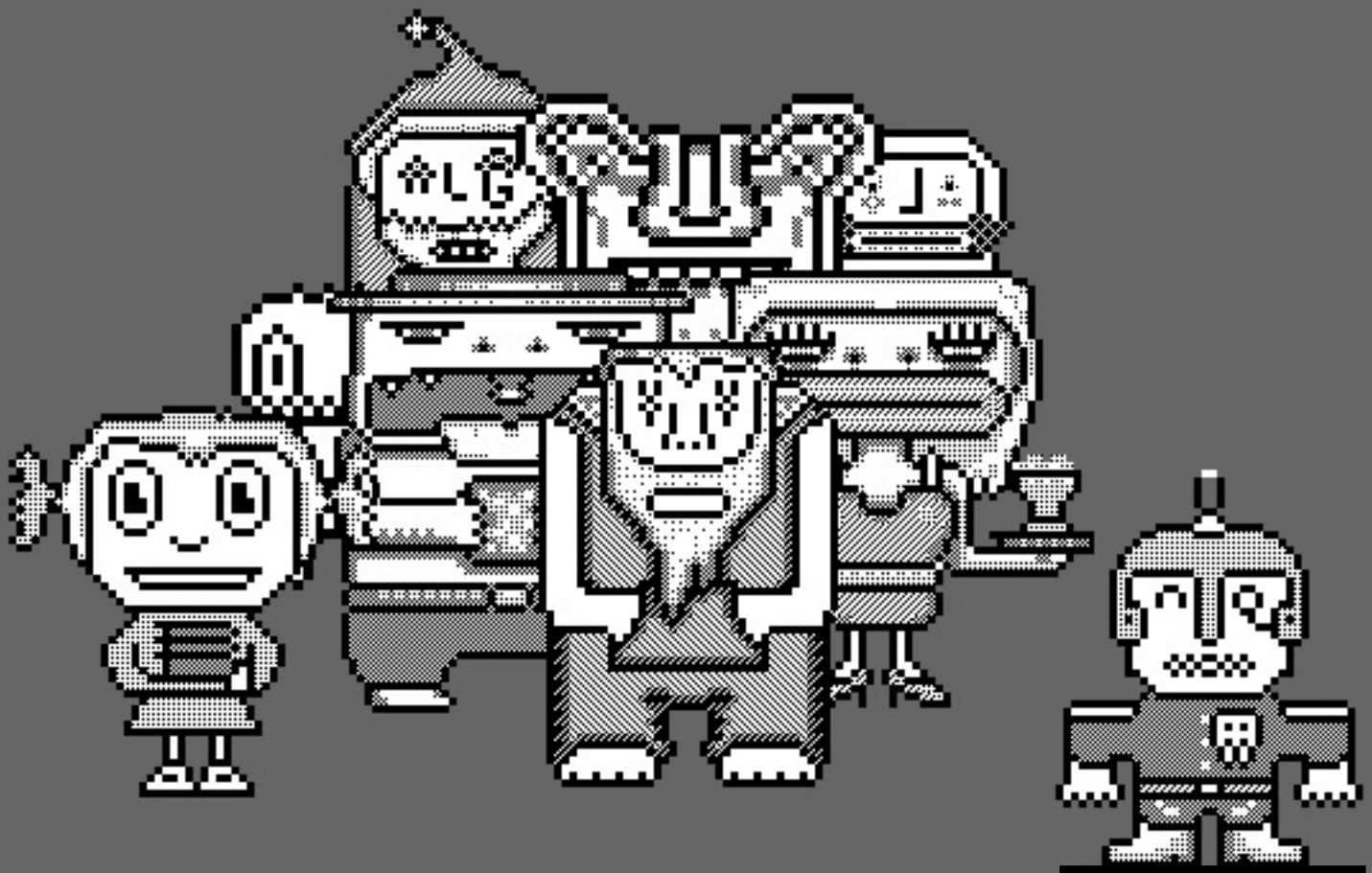
http://www.lovepixel.idv.tw/page/main.htm

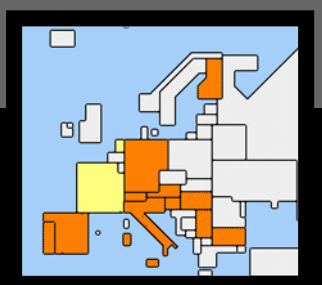
ROD HUNT

http://www.rodhunt.com/

Rod Hunt es un diseñador afincado en Londres, conocido por sus diseños retro y pixelados. En la muestra, un trabajo de Rod Hunt para 1st Byte Printers.

London-based Rod Hunt is known for his pixelated retro designs. As a sample, one of his works for 1st Byte Printers.





Pixel Population ofrece diseños pixelados con los que invadir el mundo. Sí, sí, eso es. Los descargas, los imprimes, y los pegas por tu sosa zona residencial. Esa es la idea de Pixel Population, que ofrece además un mapa interactivo donde hacer un seguimiento de esta especie de graffitis pixelados. Llevan colonizando este planeta desde el año 2003.

Pixel Population is offering pixeled designs for a world invasion. You can download one of them, print it and stick it on your bored residential area. They also offers an interactive map to track this sort of graffiti pixels. They colonize the planet since 2003.

PIXEL POPULATION

http://www.pixelpopulation.org/

continúa en / it coninues in

www.**newgeek**.es